

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran menurut (Widyanto 2017) yaitu cara untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun kegiatan nyata supaya bisa mencapai tujuan yang optimal. Pengertian metode belajar yaitu pola atau cara yang khas untuk memanfaatkan prinsip dasar pendidikan, berbagai teknik, dan sumber daya yang terkait pada proses pembelajaran peserta didik.

Pengertian metode pembelajaran menurut (Prasetiyo 2017) yaitu metode yang dikuasai oleh guru untuk menyajikan materi pembelajaran keadaan siswa dikelas baik secara individu atau kelompok dapat diserap dengan baik dan dimanfaatkan oleh peserta didik. Pengertian metode pembelajaran menurut (Darkasyi et al.2017), yaitu cara untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran menurut (Komalasari et al.2021), yaitu cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan metode dengan spesifik. Pengertian metode pembelajaran menurut Ridwan Abdullah Sani, yaitu langkah-langkah oprasional dalam strategi pembelajaran yang dipilih guna mencapai tujuan pembelajaran.

2. Digital Learning

Digital learning adalah salah satu terobosan baru dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan media digital untuk menyampaikan materi, agar tujuan pembelajaran tercapai.

Standar sekolah abad 21 atau bisa disebut dengan abad digital ini dimana semua kegiatan kehidupan selalu berkaitan dengan teknologi digital, maka diperlukan juga penerapan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Khansan 2021). Abad digital ini dicirikan dengan adanya pengaruh teknologi dan penggabungan antara TIK atau digital, internet, industry konvensional serta didukung dengan munculnya *smartphone*, laptop, internet provider, dan lain sebagainya. Oleh karena itu penggunaan teknologi digital ini yang akan saya terapkan dalam penelitian saya. (Landa dkk., 2021).

Pada abad digital ini menjadi masa dimana proses pembelajaran dan pada semua aspek kehidupan saat ini selalu berhubungan dengan media digital. Sebagaimana halnya pada pendidikan era digital ini menuntut pendidik memiliki keterampilan dalam mengoperasikan dan mengolah teknologi dalam aspek pembelajaran (Purnasari & Sadewo, 2021). Penggunaan teknologi pendidikan harus dimanifestasikan sebagai teknik guna meningkatkan kualitas pendidikan saat kemajuan seperti ini (Wacana Diponegoro 2016). Pembelajaran era digital menjadi hal yang harus mendapatkan perhatian lebih dari para reformis atau ahli pendidikan. Adapun, secara fundamental era pembelajaran digital tentu berbeda. Menurut (Lase, et al 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital adalah segala bentuk fisik komunikasi berupa perangkat lunak yang dikembangkan, digunakan, dan dikelola

untuk kebutuhan pembelajaran guna mencapai efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar. *E-learning* dapat dikatakan sebagai media perantara dalam penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan, atau bahan ajar. Dari beberapa pengertian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran digital merupakan media yang memanfaatkan jaringan internet, dalam penelitian ini saya menggunakan media digital berupa aplikasi *Puzzle Maker (Crossword Labs)* secara online serta penggunaan teknologi digital berupa laptop, handphone dan proyektor.

3. *Crossword Puzzle*

Definisi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Menurut (Hisyam Zaini dalam Waluyo 2018) pengertian metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang), adalah suatu model pembelajaran yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan cara ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. *Crossword Puzzle* merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat membantu siswa mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan yang melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang didalam kelompok, selanjutnya

kelompok yang menjawab dengan cepat dan benar akan mendapatkan penghargaan yang berupa nilai atau bingkisan. Dengan adanya suatu penghargaan dari guru, akan memacu siswa menjadi lebih aktif, bergairah dalam belajar, serta siswa menjadi termotivasi untuk belajar (Waluyo, 2022). Menurut (Cahyo dalam Laili et al.2023) mengemukakan pada dasarnya teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari, dan mencocokkan kata yang pas- tidak hanya sesuai dengan jawabanya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakanya beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* adalah media pembelajaran teka-teki silang yang di buat sebagai permainan beredukasi.

4. Materi IPA

Definisi materi IPA menurut para ahli yaitu (Trianto dalam Wardani and Syofyan 2018) mendefinisikan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah. Menurut (Wardani and Syofyan 2021) IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada alam.

IPA merupakan mata pelajaran di SD, SMP, dan SMA yang dimaksud agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan, pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam. Sedangkan IPA menurut (Trianto dalam Fadhil 2020) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya

secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui model ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka dan jujur.

5. Hasil Belajar Kognitif

Belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar tidak hanya melibatkan penguasaan suatu kemampuan atau masalah akademik baru, tetapi juga perkembangan emosi, interaksi sosial, dan perkembangan kepribadian sosial. Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.⁵ Sebelum membahas tentang pengertian dari hasil belajar kognitif, terlebih dulu kita ketahui pengertian dari hasil belajar, dan kognitif itu sendiri.

Menurut (Nisa 2020) Proses pendidikan terdiri dari 3 unsur dasar yakni input-proses-output. Input yang dimaksud yaitu siswa dengan berbagai latar belakangnya. Proses yaitu kegiatan pembelajaran yang didalamnya mencakup pemberian dan pemahaman materi oleh guru kepada siswa. Output merupakan hasil telaah yang telah dicapai meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik. Diantara ketiga unsur tersebut, proses pembelajaran lah yang nantinya akan menentukan baik tidaknya kemampuan dan hasil belajar siswa. Keberhasilan proses pembelajaran tentunya akan dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari lingkungan sekolah, keluarga ataupun dari siswa itu sendiri. Siswa sebagai orang yang sedang belajar dan berkembang memiliki keunikan

dan karakter masing-masing dalam proses pembelajaran. Keunikan yang dimiliki membuat siswa memiliki respon yang berbeda dalam memahami suatu pelajaran. Baik dari segi sikap ataupun gaya belajar yang menunjang keberhasilan belajarnya.

6. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu, Sanjaya dalam (Hulu and Telaumbanua 2019) Menurut (Wacana and Diponegoro 2016) bahwa minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dari dua pendapat menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keinginan belajar dengan tidak adanya keterpaksaan. (Rahman dan Bahtiar 2017) menyatakan hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran Hasil belajar kognitif merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditentukan oleh kurikulum. Hasil belajar juga sering diartikan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa padaakhir kegiatan pada setiap mata pelajaran. Menurut Popi Sopiadin dan Sohari Sahrani dalam bukunya “Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam” mengutip dalam (Nana Sudjana) Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar mengemukakan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Purwanto dalam bukunya Evaluasi Hasil Belajar mendefinisikan bahwa: Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil atau *product* menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan

berubahnya input secara fungsional. Hasil belajar dapat dilihat setelah seseorang melakukan aktifitas belajar sesuatu yang baru atau penyempurnaan dari sesuatu yang pernah dipelajari sebelumnya yang akhirnya akan membentuk suatu kepribadian dan dapat digambarkan dengan potensi yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran (Fatikasari et al., 2020). Hasil belajar tipe kognitif adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang berada pada domain pengetahuan (kognitif) meliputi kemampuan memahami, mengetahui, menghafal, menafsirkan, menterjemahkan, membedakan, menyusun serta memberi penilaian. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6). Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang ada kaitanya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu, Sanjaya dalam (Hulu and Telaumbanua 2019) Menurut (Wacana and Diponegoro 2016) bahwa minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dari dua pendapat menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keinginan belajar dengan tidak adanya keterpaksaan .

Sedangkan Menurut (Rahman 2022), minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Menurut (Wahab et al. 2021) minat belajar adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan tindakan terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi obyek dari minat tersebut dengan disertai dengan perasaan senang.

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerima akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat, suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan, yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu (Ramayulis & Kalam Mulia dalam M.yusuf Ahmad dkk,2015) Minat adalah salah satu motivator penting bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mengetahui minat siswa juga menjadi hal penting bagi guru agar mampu mengelompokkan siswa berdasarkan minat. Minat siswa mengacu pada hal-hal yang menarik perhatian, rasa ingin tahu dan melibatkan siswa.

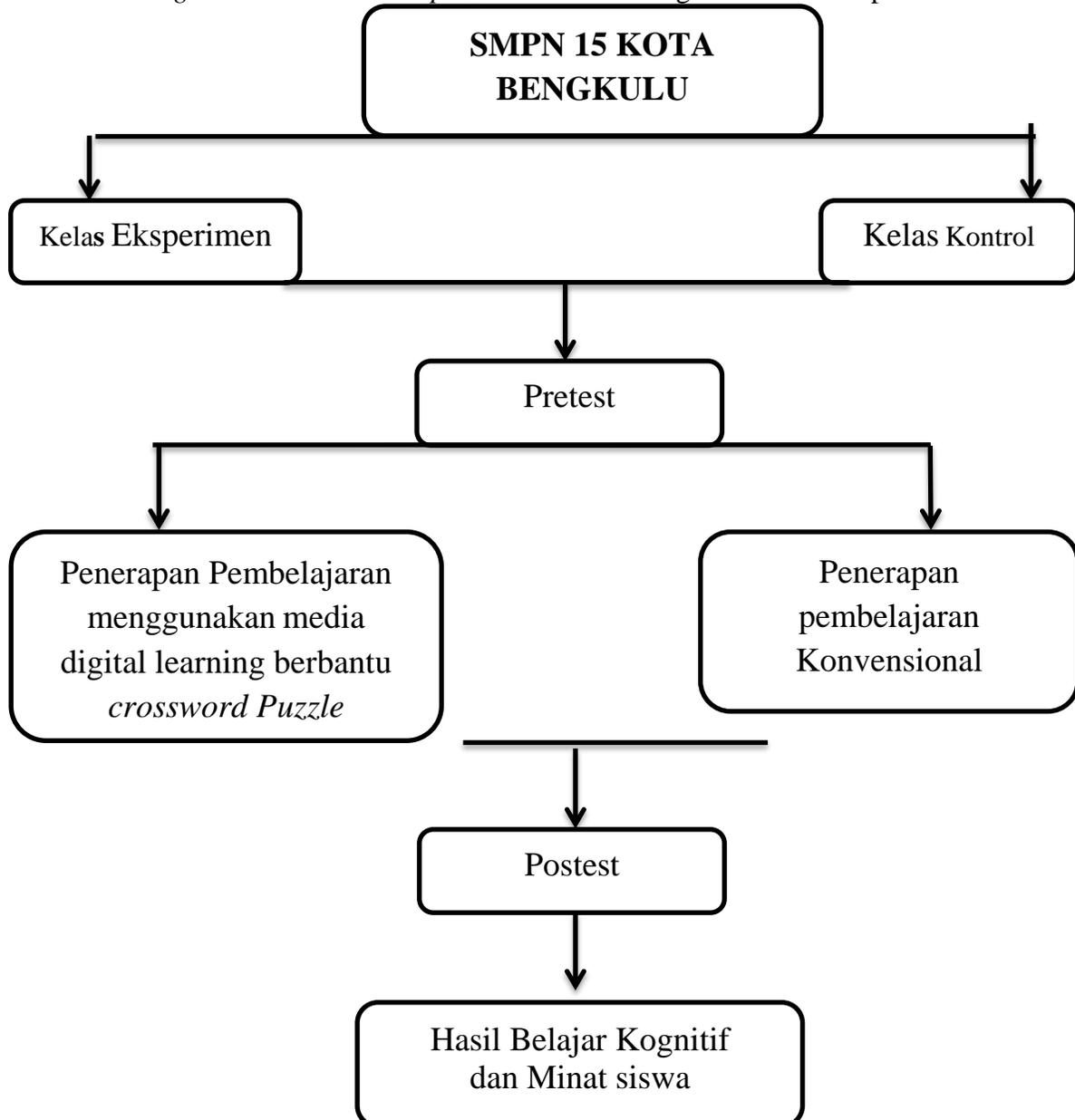
Menurut (Safari dalam Kurniadewi and Imami 2023) Indikator yang mempengaruhi minat belajar siswa ada 4 yaitu :

- a. Perasaan senang, perasaan ini ditandai dengan siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya (tidak terpaksa).
- b. Ketertarikan siswa, ketertarikan siswa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif sendiri.
- c. Perhatian siswa, merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu.

- d. Keterlibatan / partisipasi siswa akan suatu objek yang mengakibatkan siswa tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

B. Kerangka Berfikir

Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan minat siswa khususnya di kelas VIII salah satunya dengan cara membuat mereka tertarik dan senang dengan mata pelajaran tersebut, dengan begitu peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran *digital game learning* berbantu *crossword puzzle*. Berikut kerangka berfikir dari penelitian ini :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H₀: Terdapat peningkatan dengan menggunakan media *digital learning* berbantuan *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPA di SMP N 15 Kota Bengkulu.

H_a: Tidak ada peningkatan dengan menggunakan media *digital learning* berbantuan *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPA di SMP N 15 Kota Bengkulu.

D. Penelitian yang relevan

Dalam penulisan proposal ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Penelitian yang relevan ini memiliki tujuan agar dapat mendukung dan menjadi landasan penelitian yang akan di lakukan dapat sesuai dengan hasil-hasil yang di peroleh dari kajian yang telah di lakukan oleh peneliti sebelumnya, di antaranya yaitu sebagai berikut :

Pertama, yang di lakukan oleh penelitian Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, dan Arif Harimukti yang berjudul “Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Vektor di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember” Hasil dari penelitian ini yaitu, Data tentang minat belajar

pada materi vector menggunakan model Problem Based Learning dengan pendekatan STEM diperoleh dengan menggunakan angket. Minat belajar dalam penelitian ini diukur melalui empat indikator yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan partisipasi siswa. Metode angket digunakan dengan cara memberikan sejumlah pernyataan terkait 4 indikator minat belajar. Angket berjumlah 20 pernyataan dengan 4 alternatif jawaban, yaitu selalu (SL), sering (SR) kadangkadang (KD), dan tidak pernah (TP). Pernyataan berbentuk pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pernyataan nomor 1-6 mewakili indikator perasaan senang, pernyataan nomor 7-12 mewakili indikator perhatian, pernyataan nomor 13-16 mewakili indikator ketertarikan, pernyataan nomor 17-20 mewakili indikator partisipasi.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh penelitian (Sukanda Permana dan Neng Ita Sintia), dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII DI SMP Baitursosyida Lembur Awi Pacet” hasil Dari hasil pelaksanaan penerapan metode *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) yang peneliti lakukan di perolehlah data yang dapat peneliti simpulkan bahwa siswa masih merasa canggung dan belum faham dengan penerapan metode *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) untuk pertama kalinya yang membuat sebagian siswa masih mendapat nilai rendah atau kurang dalam pembelajarannya. Dari siswa yang berjumlah 40 orang dalam kelas hanya 17 orang siswa yang mengerti dan faham dalam pengerjaan metode tersebut dan mendapatkan nilai 8 (Delapan) dan sisanya 23 orang siswa masih belum faham, bingung dan belum mengerti saat pengerjaannya dan mendapatkan nilai 7 (Tujuh) saat pengerjaan pertama *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) tersebut.

Dari hasil penelusuran terkait penelitian-penelitian yang telah di paparkan tersebut terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang telah di lakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti. Maka, dapat di simpulkan judul penelitian “Implementasi Metode Pembelajaran *Digital Learning* Berbantu *Crossword Puzzle* Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Siswa SMP N 15 Kota Bengkulu” layak untuk dilaksanakan karna bukan merupakan plagiasi.